Merlin

Een spel van
Stefan Feld & Michael Rieneck
voor 2 – 4 spelers vanaf 14 jaar

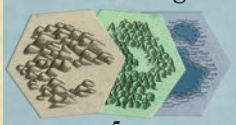
Spelmateriaal voor het basisspel

Gemeenschappelijk spelmateriaal:

- 1 Speelbord

- 2 Terreinomlijstingen

- 24 Terreintegels



5x
Bergen, Bos & Meer

3x toren op
Bergen, Bos & Meer

- 55 Opdrachtkaarten

- 4 Starttegels

- 36 Schilden – *6 per graafschap*

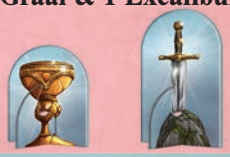
- 36 Vaandels – *6 per graafschap*

- 36 Bouwmaterialen – *6 per graafschap*

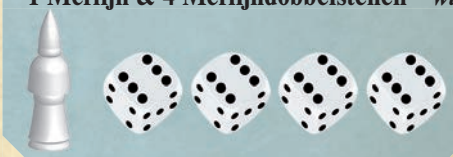
- 24 Verraders – *4 per graafschap*

- 11 Appels

- 1 Graal & 1 Excalibur



- 1 Merlijn & 4 Merlijndobbelstenen – *wit*



- 1 Rondeteller

- 1 Startspelermarker

- 1 Spelregeloverzicht

Spelmateriaal per speler *(in de 4 spelerskleuren blauw, geel, rood & groen)*:

- 1 Kasteelbord

- 7 Landhuizen

- 3 Merlijnstaven

- 1 Ridder

- 4 Volgelingen

Voor het eerste spel worden de volgelingenstenen voorzien van stickers in de overeenkomstige kleur.

Hofdame, Schildknaap, Bouwmeester, Vaandeldrager

- 3 Spelersdobbelstenen

- 7 Invloedmarkers

- 1 Scoremarker &
- 1 100-Puntenfiche

Spelmateriaal voor de module

- 4 Extra borden – *1 per spelerskleur*
- 16 Zegels – *4 per spelerskleur*

Voorbereiding van het spel

1) **Het speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd.

2) **De rondeteller** wordt op het eerste veld van het rondespoor gelegd.

3) **Merlijn** start op het veld van het drakengraafschap (zwart) op het actierondeel.

4) **De Graal** en **Excalibur** worden in elkaar gezet en op hun aangegeven plaats op het actierondeel gezet.

5) **De vaandels, bouwmaterialen** en **schilden** worden op kleur gesorteerd en op de overeenkomstige graafschappen gelegd.

6) **De appels** worden op het aangegeven veld gelegd.

7) **De opdrachtkaarten** worden geschud en als een gedekte trekstapel op het speelbord gelegd. De bovenste 3 kaarten worden opengedraaid en naast het speelbord uitgestald.

Materiaal van de spelers:

A) Elke speler kiest een kleur en hij neemt van deze kleur:
1 Kasteelbord, 1 ridder, 4 volgelingen, 7 invloedmarkers, 3 Merlijnstaven, 7 landhuizen, 1 scoremarker, 1 100-puntenfiche en 3 spelersdobbelstenen. Elke speler krijgt ook 1 appel en 1 witte Merlijndobbelsteen.

Alle speler plaatsen hun scoremarker op het veld 0/100 van het puntenspoor. De landhuizen worden opgestapeld en naast de omgeving gelegd. De overige onderdelen worden op het kasteelbord gelegd zoals afgebeeld. De ridder wordt voorlopig naast het kasteelbord gelegd en het 100-puntenfiche naast het speelbord.

8) **De verraders** worden geschud en in 3 gedekte stapels op de aangegeven velden van het speelbord gelegd

9) **Omgeving:** De terreintegels worden gedekt geschud. In een spel met 2 of 3 spelers worden 6 tegels (telkens 1 tegel bos, bergen en meer, met en zonder toren) verwijderd en teruggelegd in de doos. De tegels worden vervolgens willekeurig in rijen van 6 tegels tussen de terreinomlijstingen gelegd zodat een aaneengesloten vlak ontstaat. Dit wordt de "omgeving" genoemd (zie afbeelding).

10) De startspeler wordt willekeurig gekozen en krijgt **de startspelermarker.**

B) **De starttegels** worden geschud en elke speler krijgt er één. Elke speler plaatst zijn ridder op het aangegeven graafschapsveld op het actierondeel. Vervolgens neemt hij van het betreffende graafschap het vaandel, het schild en het bouwmateriaal van het speelbord en legt dit op zijn eigen kasteelbord. Tenslotte plaatst elke speler één van zijn invloedmarkers van het kasteelbord op het graafschap. De starttegels worden teruggelegd in de doos.

C) Nu pakt **elke speler 3 verraders** van de stapels op het speelbord en legt deze op de hiervoor bestemde plaatsen aan de bovenkant van het kasteelbord. Verraders met dezelfde kleur schild worden op elkaar gelegd. Hierna trekken **de spelers 4 opdrachtkaarten** van de stapel en nemen deze in de hand.

D) Tenslotte gooien **alle spelers hun 4 dobbelstenen** en leggen deze op het kasteelbord. Als een speler 3 of 4 gelijke ogen gooit moeten alle dobbelstenen opnieuw gegooid worden, net zolang tot er geen 3 of 4 gelijke ogen meer geworpen zijn.

Spelidee en doel van het spel

Koning Arthur *is op zoek naar een waardige troonopvolger. Samen met Merlijn zoekt hij uit de Ridders van de Ronde Tafel de beste kandidaat. De spelers kruipen in de rol van Ridders van de Ronde Tafel en proberen de gunst van koning Arthur en Merlijn te winnen. Met behulp de dobbelstenen worden Merlijn of de eigen ridder over het actierondeel bewogen. Het veld waarop ze terecht komen bepaalt de actie die in deze beurt uitgevoerd mag worden.*

De bewegingen van de eigen ridder bepalen de spelers zelf. Merlijn daarentegen kan door alle spelers worden bewogen.

Driemaal in het spel vindt er een puntentelling plaats. De spelers moeten verraders bestrijden en krijgen overwinningspunten voor de in de omgeving gebouwde landhuizen, voor hun invloed in de graafschappen en voor op het speelbord geplaatste volgelingen.

Daarnaast kunnen tijdens het spel opdrachten worden vervuld om hiermee extra punten te verdienen.

De speler die zijn route over het actierondeel het beste plant en zoveel mogelijk opdrachten vervult, zonder daarbij de puntentellingen uit het oog te verliezen, heeft aan het einde de meeste punten en wordt de troonopvolger van Arthur.

Spelverloop

Merlijn wordt in 6 rondes gespeeld.

Een ronde begint met de startspeler, met de klok mee gevolgd door de andere spelers. De speler die aan de beurt is kiest één van zijn dobbelstenen en verplaatst zijn ridder of Merlijn het overeenkomstige aantal plaatsen over het actierondeel en voert de actie uit van het veld waarop hij eindigt. Hierna is de volgende speler aan de beurt. De ronde eindigt nadat elke speler 4 keer aan de beurt geweest is en al zijn dobbelstenen heeft gebruikt. Er vindt een puntentelling plaats na de tweede, vierde en zesde ronde. Het spel eindigt na de eindtelling aan het einde van de zesde ronde.

Een spelronde in detail:

De speler die aan de beurt is kiest één van zijn dobbelstenen en legt deze in het midden van het speelbord zonder het aantal ogen te veranderen. Afhankelijk van de dobbelsteen gebeurt er het volgende:

Spelersdobbelsteen

De speler zet zijn ridder op het actierondeel, **met de klok mee**, het aantal ogen van de dobbelsteen vooruit.

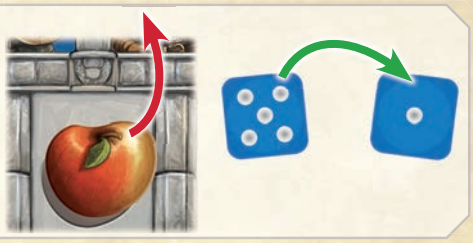
Merlijndobbelsteen

De speler verplaats Merlijn het aantal ogen van de dobbelsteen over het actierondeel, **met de klok mee of tegen de klok in**.

Opmerking: *Op een veld van het actierondeel mogen meerdere spelfiguren staan.*

De appels

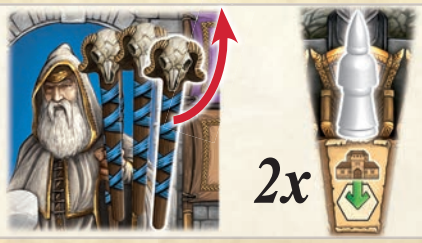
Een speler kan een appel van zijn kasteelbord gebruiken om zijn gekozen dobbelsteen naar een gewenst aantal ogen te draaien. Aansluitend wordt de betreffende spelfiguur het gekozen aantal ogen verplaatst. De appel wordt terug in de algemene voorraad op het speelbord gelegd.



Hierna voert de speler de actie uit van het veld waarop de spelfiguur geëindigd is.

De Merlijnstaven

Als de speler Merlijn verplaatst heeft, dan kan hij één van zijn Merlijnstaven van zijn kasteelbord nemen en hiermee de betreffende actie tweemaal achter elkaar uitvoeren. De staf wordt teruggelegd in de doos.



Aanvullend mag de speler die aan de beurt is nog één actiekaart vervullen en wegleggen.
Als een speler zijn dobbelsteen-actie heeft uitgevoerd (of hiervan afziet) dan is de volgende speler aan de beurt. De ronde eindigt als geen enkele speler meer dobbelstenen heeft. ***Opmerking:*** *Een speler mag geen beurt overslaan. Hij moet een dobbelsteen in het midden leggen de spelfiguur bewegen. Hij mag wel van de actie van het veld afzien.*

De acties van het actierondeel:

Graafschapsvelden: (x6)

De speler kiest één van zijn volgelingen (Bouwmeester, Schildknaap, Vaandeldrager of Hofdame) van zijn kasteelbord of uit één van de andere 5 graafschappen en plaatst hem of haar op het betreffende veld van het graafschap waarop de spelfiguur geëindigd is. Als hier al een volgeling van een andere speler staat dan wordt deze volgeling teruggelegd op het kasteelbord van de betreffende speler.

Afhankelijk van welke volgeling de speler heeft gekozen gebeurt het volgende:

Bouwmeester: De speler neemt één bouwmateriaal uit het graafschap (voor zover beschikbaar) en legt dit op zijn kasteelbord neer. ***Opmerking:*** *Bouwmateriaal is nodig voor de bouw van landhuizen in de omgeving.*

Schildknaap: De speler neemt één schild uit het graafschap (voor zover beschikbaar) en legt dit op zijn kasteelbord neer. ***Opmerking:*** *Schilden zijn nodig voor het bestrijden van verraders.*

Vaandeldrager: De speler neemt één vaandel uit het graafschap (voor zover beschikbaar) en legt het links dan wel rechts tegen zijn kasteelbord aan. Vaandels bieden de mogelijkheid om tijdens een beurt aanvullende speciale acties uit te voeren. Deze speciale acties worden op de laatste pagina in detail uitgelegd.

Opmerking: *Vaandels kunnen bepaalde basisregels van het spel buiten werking stellen en bieden de speler daarmee specifieke voordelen.*

Hofdame: De speler neemt één invloedmarker van zijn kasteelbord (voor zover beschikbaar) en legt deze op het graafschap. Als er al invloedmarkers staan dan wordt de nieuwe marker hierbij gezet.

Opmerking: *Invloedmarkers geven de speler gedurende het spel meer keuzemogelijkheden bij bepaalde acties en kunnen overwinningspunten opleveren bij de puntentellingen.*

Overwinningspuntvelden: (x4)

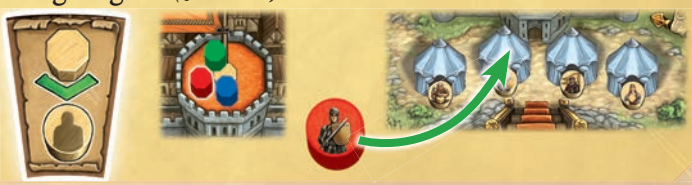
Schild, vaandel, bouwmateriaal: De speler krijgt, afhankelijk van het veld, één overwinningspunt per schild, vaandel of bouwmateriaal op zijn kasteelbord.

Invloedmarker: De speler krijgt één overwinningspunt voor elke invloedmarker die in de graafschappen geplaatst is.

Invloedvelden: (x4)

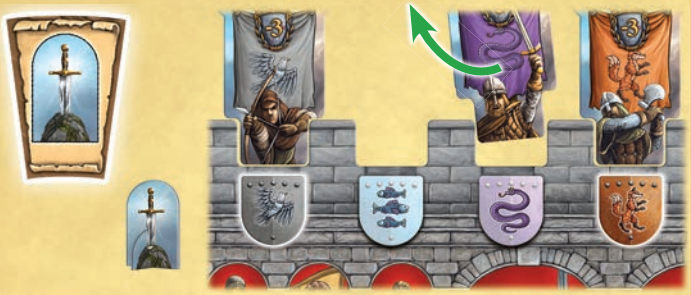
Vaandel, bouwmateriaal, schild: De speler mag, uit een graafschap waarin hij minimaal één invloedmarker bezit, afhankelijk van het veld, één vaandel, één bouwmateriaal of één schild pakken en dit op zijn kasteelbord leggen.

Volgeling: De speler kiest een graafschap waarin hij minimaal één invloedmarker bezit en plaatst hier een volgeling van zijn kasteelbord of uit één van de andere 5 graafschappen. Dan voert hij de actie voor deze volgeling uit *(zie boven)*.



Excalibur: (x1)

Excalibur: De speler pakt Excalibur van het speelbord of van de speler die Excalibur in zijn bezit heeft en legt deze naast zijn kasteelbord neer. Vervolgens kiest de speler een verrader die aan zijn kasteelbord ligt en legt deze op de aflegstapel.



Opmerking: *Bij een puntentelling kan Excalibur extra overwinningspunten opleveren voor zijn eigenaar.*

De Graal: (x1)

De Graal: De speler pakt de Graal van het speelbord of van de speler die de Graal in zijn bezit heeft en legt deze naast zijn kasteelbord neer. Vervolgens pakt de speler een appel van het speelbord en legt deze op zijn kasteelbord neer.

Opmerking: *Bij een puntentelling kan de Graal extra overwinningspunten opleveren voor zijn eigenaar.*

Volgeling verplaatsen: (x1)

De speler kiest één van zijn volgelingen uit een graafschap en verplaatst deze naar het volgende graafschap, met de klok mee of er tegenin. Daarna wordt de actie voor deze volgeling uitgevoerd *(zie pagina 5)*.

Voorbeeld: De rode speler verplaatst zijn bouwmeester tegen de richting van de klok in naar het paarse graafschap. Hier voert hij de actie van de bouwmeester uit en neemt hij een paars bouwmateriaal.

Uitzondering: *Als alle volgelingen van een speler zich op het kasteelbord bevinden, dan mag hij er één uitkiezen en deze op een graafschap naar keuze plaatsen, waar hij vervolgens de betreffende actie uitvoert.*

Verwisselvelden: (x2)

De speler kiest een schild, een vaandel of een bouwmateriaal van zijn kasteelbord en legt dit in het oorspronkelijke graafschap terug. Vervolgens neemt hij een schild, vaandel of bouwmateriaal uit een graafschap naar keuze, en legt dit op zijn kasteelbord.

Voorbeeld: De speler gebruikt het verwisselveld om het blauwe bouwmateriaal op zijn kasteelbord om te ruilen voor een oranje vaandel van het speelbord.

Opdrachtvelden: (x2)

De speler mag tot twee van zijn opdrachtkaarten op de aflegstapel leggen en voor elke weggelegde kaart een nieuwe pakken uit de openliggende kaarten of van de trekstapel. De openliggende kaarten worden na elke kaart direct weer aangevuld. Als de trekstapel leeg is wordt de aflegstapel geschud en dit wordt dan de nieuwe trekstapel.

Een landhuis bouwen: (x3)

Een speler kan in de omgeving **een** landhuis bouwen. Een landhuis kan gebouwd worden op elke terreintegel waar nog geen ander landhuis gebouwd is, mits de speler over het benodigde bouwmateriaal beschikt.

Benodigde bouwmaterialen:

Vanuit een terreintegel kan in alle 6 richtingen een rechte lijn worden getrokken. Als deze lijnen op één van de twee terrein omlijstingen bij een afgebeeld bouwmateriaal uitkomen dan kan dit betreffende bouwmateriaal gebruikt worden voor de bouw van een landhuis. In de meeste gevallen is er keuze uit meerdere bouwmaterialen.

Voorbeeld: Een speler kan op de roodomrande terreintegel een landhuis bouwen met een grijs, oranje of blauw bouwmateriaal.

De speler legt het gebruikte bouwmateriaal terug in het betreffende graafschap en legt zijn landhuis op de gekozen terreintegel. Als op de terreintegel een toren is afgebeeld, dan mag de speler aanvullend uit een willekeurig graafschap een schild of een vaandel nemen of er één van zijn invloedmarkers neerleggen. Een speler mag niet meer dan 7 landhuizen in de omgeving bouwen. Landhuizen die in de omgeving gebouwd zijn kunnen bij een puntentelling overwinningspunten opleveren.

Voorbeeld: De groene speler betaalt een grijs bouwmateriaal en bouwt een landhuis op de meer-tegel met de toren. Omdat hij op een toren gebouwd heeft, kiest hij een zwart schild van het speelbord en legt dit op zijn kasteelbord neer.

Opdrachtkaarten:

Een speler mag tijdens zijn beurt op elk gewenst moment precies **één opdrachtkaart** inwisselen. Elke opdrachtkaart toont aan de linker bovenkant de voorwaarden hiervoor. Als een speler aan alle voorwaarden van de kaart voldoet, krijgt hij de overwinningspunten die worden getoond op het schild aan de rechter bovenkant van de kaart. De kaart wordt op de aflegstapel gelegd. De afzonderlijke voorwaarden worden op de laatste pagina in detail uitgelegd.

Belangrijk: *De speler moet de schilden, vaandels, bouwmaterialen en invloedmarkers, die nodig zijn om aan de voorwaarden voor het inwisselen van een opdrachtkaart te voldoen, in zijn bezit hebben,* ***hij hoeft ze niet af te geven.***

Voorbeeld: De gele speler voldoet aan alle voorwaarden van de 3-punten opdracht-kaart en wisselt deze in. De kaart wordt op de aflegstapel gelegd en de scoremarker wordt 3 velden vooruit gezet.

Als een speler een opdrachtkaart heeft ingewisseld dan trekt hij een nieuwe kaart aan het einde van zijn beurt. Hierbij kan een kaart worden gekozen uit de openliggende kaarten of de bovenste kaart van de trekstapel. De openliggende kaarten worden direct weer aangevuld als hier een kaart van gepakt wordt. Als de trekstapel leeg is wordt de aflegstapel geschud en dit wordt dan de nieuwe trekstapel.

Het einde van een ronde:

Een ronde eindigt nadat alle spelers viermaal aan de beurt geweest zijn. Alle dobbelstenen liggen nu in het midden van het speelbord. Het aantal gespeelde rondes bepaalt wat er nu gebeurt. Na de …

eerste ronde volgt:	Voorbereiding voor de volgende ronde
tweede ronde volgt:	Puntentelling & Voorbereiding voor de volgende ronde
derde ronde volgt:	Voorbereiding voor de volgende ronde
vierde ronde volgt:	Puntentelling & Voorbereiding voor de volgende ronde
vijfde ronde volgt:	Voorbereiding voor de volgende ronde
zesde ronde volgt:	Puntentelling & Einde van het spel

Voorbereiding voor de volgende ronde:

Alle spelers nemen hun 3 eigen dobbelstenen en 1 Merlijn-dobbelsteen en beginnen de ronde met gooien van de dobbelstenen. Als een speler 3 of 4 gelijke ogen gooit moeten alle dobbelstenen opnieuw gegooid worden, net zolang tot er geen 3 of 4 gelijke ogen meer geworpen zijn. De spelers leggen de dobbelstenen op hun kasteelbord zonder de geworpen ogen te veranderen.

De startspelermarker wordt met de klok mee aan de volgende speler gegeven. Deze speler is nu de nieuwe startspeler.

De rondeteller wordt één veld verder gezet op het rondespoor.

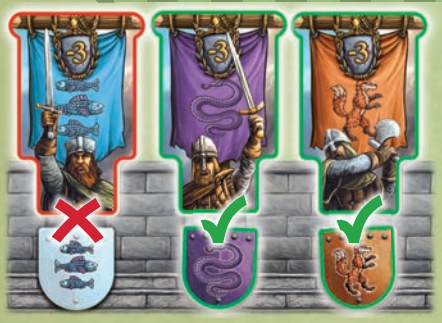
Puntentelling:

De spelers krijgen punten in elk van de 4 hieronder beschreven categorieën. De overwinningspunten worden met de scoremarker op het puntenspoor bijgehouden. Als een scoremarker uitkomt op een veld waar al een marker staat dan wordt deze bovenop de aanwezige marker gezet. Als de scoremarker het veld 0 / 100 passeert dan neemt de speler het 100-punten fiche en legt dit naast zijn kasteelbord. Aan het einde van het spel worden de 100 punten opgeteld bij het puntenspoor.

Categorie 1: Verraders

a) Eerst moeten de spelers de verraders die aan hun kasteelbord liggen bestrijden. Voor elke verrader moet een bijpassend schild van het kasteelbord genomen worden en terug worden gelegd in het betreffende graafschap. De verrader wordt op de aflegstapel gelegd. Voor elke verrader die een speler niet kan bestrijden verliest hij 3 punten. Ook deze verraders worden vervolgens op de aflegstapel gelegd.

Excalibur: Als een speler alle verraders heeft bestreden en in het bezit is van Excalibur dan krijgt hij als beloning 3 overwinningspunten.



Voorbeeld: De gele speler kan maar twee verraders met bijpassende schilden bestrijden. De blauwe verrader is niet bestreden en de speler moet zijn scoremarker 3 velden terugzetten.

Opmerking: *Als een speler meerdere verraders heeft met dezelfde kleur en symbolen dan moet voor elk van deze verraders een bijpassend schild worden ingeleverd om de verraders te bestrijden.*

b) Nu nemen alle spelers 3 nieuwe verraders van de trekstapel en leggen deze aan hun kasteelbord. Als de trekstapel van verraders leeg is wordt de aflegstapel geschud en dient dan als nieuwe trekstapel.

Categorie 2: Omgeving

De omgeving bestaat uit meerdere landschapsgebieden. Een landschapsgebied is een groep van één of meer dezelfde terreintegels die met elkaar verbonden zijn. Voor elk landschapsgebied worden overwinningspunten toegekend aan de speler met de meeste landhuizen in dit gebied. Het aantal overwinningspunten is gelijk aan het aantal terreintegels in het gebied. Bij een gelijke stand van het aantal landhuizen worden de punten verdeeld tussen de betreffende spelers (naar beneden afgerond). Niemand krijgt punten voor een landschapsgebied zonder landhuizen.

Voorbeeld: De blauwe en de groene speler hebben als enige in hun landschapsgebied een landhuis gebouwd en ze krijgen de volledige punten: Blauw 2 overwinningspunten en groen 1 overwinningspunt. De rode en gele speler hebben elk één landhuis gebouwd in het grote landschapsgebied met bos. Ze delen daarom de punten. Beide krijgen ze 2 overwinningspunten (5 : 2 = 2 afgerond)

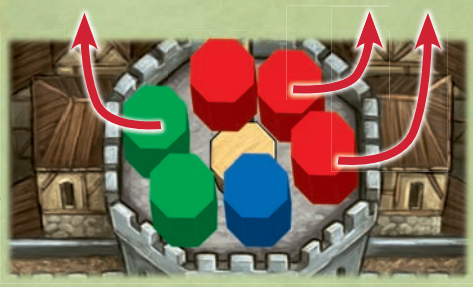
Categorie 3: Invloed

De spelers krijgen overwinningspunten voor hun invloed in de zes graafschappen.

Beginnend bij het Drakengraafschap en dan met de klok mee, krijgen de spelers per graafschap punten toegekend voor hun invloed in dat graafschap. Het aantal punten dat wordt toegekend is gelijk aan het aantal invloedmarkers in het graafschap. Als een speler meer invloedmarkers heeft dan de andere spelers, dan krijgt hij alle punten. Bij een gelijke stand delen alle spelers met de meeste invloedmarkers de overwinningspunten (naar beneden afgerond). Als de telling voor een graafschap is afgerond, blijft van elke speler maximaal 1 invloedmarker in het graafschap achter. Alle overige invloedmarkers gaan terug naar het kasteelbord van de betreffende spelers.

Voorbeeld:

De gele, blauwe en rode speler hebben elk één invloedmarker in het graafschap. Ze krijgen daarom ieder 1 overwinningspunt. (3 : 3 = 1)



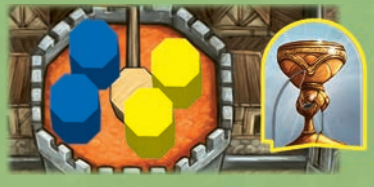
Voorbeeld: De rode speler krijgt alle 6 overwinningspunten omdat hij meer invloedmarkers heeft dan de groene en blauwe speler. Na de telling worden 2 rode en 1 groene invloedmarker verwijderd.

Categorie 4: Volgelingen

De spelers krijgen 1 overwinningspunt voor elke volgeling in een graafschap. Volgelingen op het kasteelbord leveren geen punten op.

Voorbeeld: Groen = 4 punten | Blauw = 3 punten | Rood = 3 punten | Geel = 1 punt

De Graal: De speler die de Graal bezit kan deze éénmalig gebruiken om bij een gelijke stand van de invloedmarkers te winnen. Hij plaats de Graal in het graafschap en krijgt nu alle punten terwijl de andere spelers niets krijgen. Nadat de punten voor alle graafschappen zijn geteld neemt de speler de Graal weer terug.



Voorbeeld: De gele speler plaatst zijn Graal in het oranje graafschap en wint daarmee de gelijke stand. Hij krijgt nu 4 overwinningspunten in plaats van 2.

Hiermee is de puntentelling afgerond.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de zesde ronde. Nu krijgen de spelers nog extra overwinningspunten voor:

Appels:

Elke ongebruikte appel is 1 overwinningspunt waard.

Merlijnstaven:

Elke ongebruikte Merlijnstaf is 2 overwinningspunten waard.

Materiaal:

Voor elke 3 ongebruikte materialen (vaandels, schilden en/of bouwmaterialen) op het kasteelbord krijgt een speler 1 overwinningspunt.

Voorbeeld: De gele speler krijgt 1 overwinningspunt voor zijn overgebleven 5 materialen. (2 Vaandels, 2 bouwmaterialen en 1 schild)

De speler met de meeste overwinningspunten is de winnaar. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

De speciale acties voor de vaandels en de uitleg van de opdrachtkaarten staan op de laatste pagina om het terugzoeken eenvoudiger te maken.

Module: De gunst van de koning

De spelers krijgen bij het inwisselen van een opdrachtkaart de keuze om de overwinningspunten te nemen of om een nieuwe permanente vaardigheid aan te leren en van de overwinningspunten af te zien. Een speler kan maximaal 4 verschillende vaardigheden aanleren.

Veranderingen in de voorbereiding van het spel:

Elke speler neemt een extra bord en 4 zegels van zijn kleur. Het extra bord wordt onder het kasteelbord gelegd en de zegels worden ernaast gelegd.

Veranderingen in het spelverloop:

Elke keer als een speler een opdrachtkaart inwisselt kan hij kiezen uit twee opties:

Overwinningspunten nemen:

De speler neemt zoals gebruikelijk de overwinningspunten die zijn afgebeeld op de kaart.

OF

De vaardigheid die overeenkomt met de kaart aanleren:

De volgeling links onderin de hoek van de kaart geeft aan in welke kolom van het extra bord de speler een vaardigheid kan aanleren, terwijl het aantal overwinningspunten de rij bepaalt. Bij een kaart van 1 punt mogen alleen de vaardigheden uit de bovenste rij worden gekozen. Bij een kaart van 2 punten mag zowel uit de bovenste als uit de middelste rij worden gekozen, terwijl bij een kaart van 3 punten uit alle drie rijen mag worden gekozen.

Als de speler heeft besloten welke vaardigheid hij wil aanleren dan plaatst hij één van zijn zegels op het bijbehorende veld. Dit betekent dat deze vaardigheid voor de rest van het spel geactiveerd is. Als een speler al zijn 4 zegels op het extra bord geplaatst heeft dan kan hij geen nieuwe vaardigheden meer aanleren. Het verzetten van al geplaatste zegels is niet toegestaan.

De vaardigheden in detail:

+1 overwinningspunt (x4)

Elke keer als een speler een opdrachtkaart met deze betreffende volgeling inwisselt krijgt hij één extra overwinningspunt. Het maakt hierbij niet uit of hij voor de punten op de kaart kiest of met de kaart een nieuwe vaardigheid aanleert.

Voorbeeld: Speler geel wisselt de opdrachtkaart met de bouwmeester in en krijgt 3 overwinningspunten. Hij krijgt 2 punten voor de kaart en 1 punt omdat hij de eerste vaardigheid van de bouwmeester geleerd had.

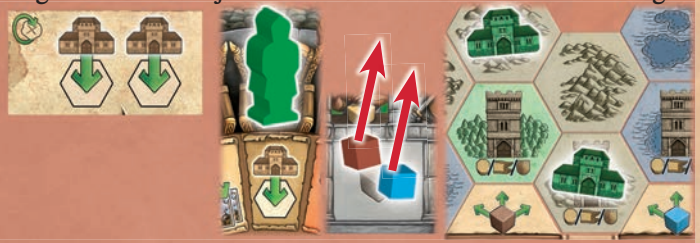
Inzet in elk willekeurig graafschap (x4)

Als een speler zijn ridder of Merlijn verplaats naar één van de 6 graafschapsvelden en ervoor kiest om een volgeling in te zetten, dan mag hij deze in elk graafschap naar keuze plaatsen. Het is echter niet toegestaan de volgeling opnieuw te plaatsen in het graafschap waar hij stond.

De vaardigheden in de derde rij kunnen **maximaal 3x in het spel** gebruikt worden. Na het gebruik van de vaardigheid wordt het zegel omgedraaid. De vaardigheid kan nu niet meer gebruikt worden. Na elke puntentelling worden omgedraaide zegels teruggedraaid zodat de vaardigheden opnieuw gebruikt kunnen worden.

Bouwmeester: 2 landhuizen bouwen

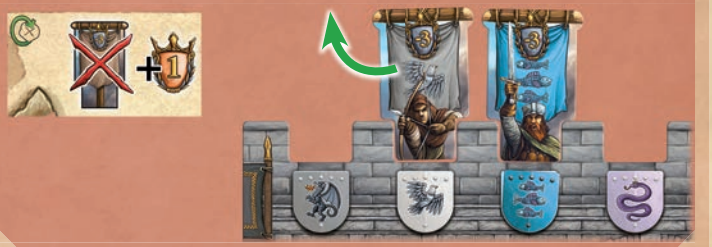
Als een speler zijn ridder of Merlijn verplaats naar een actieveld “bouwen” dan mag hij 2 landhuizen volgens de regels bouwen. Hij heeft hiervoor 2 bouwmaterialen nodig.



***Belangrijk:** Als deze vaardigheid ingezet wordt dan mag een speler geen Merlijnstaf gebruiken.*

Schildknaap: Verrader bestrijden

De speler mag één van zijn verraders bestrijden zonder dat hij hiervoor het overeenkomstige schild bezit en moet afgeven. De verrader wordt op de aflegstapel gelegd. Aanvullend krijgt de speler nog 1 extra overwinningspunt.



Vaandeldrager: Overwinningspunten voor alle voorwerpen

Als een speler zijn ridder of Merlijn verplaats naar een puntenveld dan mag hij, ongeacht het symbool op het veld, zelf bepalen voor welk voorwerp – invloedmarkers, schilden, vaandels of bouwmaterialen – hij punten wil krijgen.

Aanvullend krijgt de speler nog 1 extra overwinningspunt.

Hofdame: Dubbele actie

Als een speler zijn ridder of Merlijn verplaats naar één van de 4 invloedvelden, dan mag hij in plaats van de actie van het veld deze vaardigheid gebruiken. Hij kiest na elkaar 2 graafschappen, waarin hij minstens één invloedmarker bezit en plaats daar één van zijn volgelingen en voert de bijbehorende actie uit. Een speler mag ook tweemaal hetzelfde graafschap kiezen.

***Belangrijk:** Als deze vaardigheid ingezet wordt dan mag een speler geen Merlijnstaf gebruiken.*

Speciale acties mogelijk gemaakt door vaandels

Een speler kan op verschillende momenten een vaandel gebruiken om een speciale actie uit te voeren. Elk vaandel staat één speciale actie toe maar een speler mag meerdere vaandels inzetten tijdens een beurt. Na gebruik worden de vaandels in het betreffende graafschap teruggelegd.

Verraders bestrijden

Bij een puntentelling kan een speler **alle verraders met een bepaalde kleur schild tegelijk bestrijden** zonder dat hij hiervoor over de bijbehorende schilden hoeft te beschikken of deze moet afgeven. Het vaandel kan ook gebruikt worden om slechts één verrader te bestrijden. De verraders worden op de aflegstapel gelegd.

Opdrachten

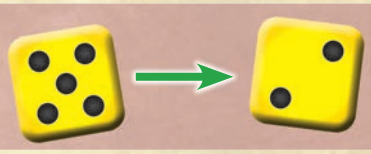
De speler mag in zijn beurt **een tweede opdrachtkaart** inwisselen. Zodra de tweede kaart ingewisseld is krijgt hij twee extra overwinningspunten. Aan het einde van de beurt trekt de speler twee nieuwe opdrachtkaarten.

Terug

De speler mag zijn ridder **tegen de richting van de klok in** bewegen.

Dobbelsteen draaien

De speler mag een gekozen dobbelsteen naar de **tegenovergestelde kant draaien** voordat hij zijn spelfiguur verplaatst.



Andere actie

Nadat een speler zijn spelfiguur heeft verplaats, mag hij de actie uitvoeren van een veld waarop een ridder van een andere speler staat, in plaats van de actie van het veld waarop de eigen spelfiguur is terechtgekomen.

Spiegelen

Nadat een speler zijn ridder verplaatst heeft zet hij hem op precies het tegenoverliggende veld en voert de actie uit die bij dat veld hoort. De ridder blijft op dit veld staan en wordt in volgende beurt van hieruit verder verplaatst.

Voorwaarden van de opdrachtkaarten

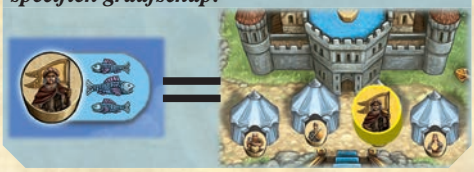
Voorwaarde: Specifiek bouwmateriaal, vaandel, schild.

Voorwaarde: Willekeurig bouwmateriaal, vaandel, schild.

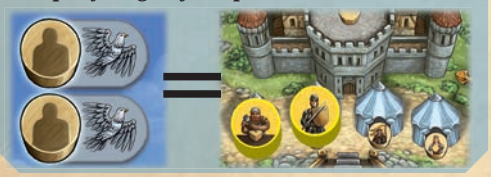
Voorwaarde: Invloedmarker in een specifiek graafschap.

Voorwaarde: Invloedmarker in een willekeurig graafschap.

Voorwaarde: Specifieke volgeling in een specifiek graafschap.



Voorwaarde: Twee willekeurige volgelingen in een specifiek graafschap.



Voorwaarde: Twee specifieke volgelingen in een willekeurig graafschap.

QUEEN GAMES

© Copyright 2017 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.